Concluindo o Game Design: A Jornada do Herói até aqui

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a última aula da disciplina de Game Design, Aula 16. Inicialmente vamos entender quais os primeiros passos para sair criando seu próprio jogo, alguns softwares e a importância das Game Jams, depois vamos ver um pequeno glossário de A a Z com termos usados no game design e na indústria de jogos e finalmente vamos relacionar a primeira definição do que game designer faz com o que foi visto até agora, e Game Over.

Se você deseja criar jogos, você sabe que deve começar a projetar jogos. Mas ok, isso todo mundo sabe. O que talvez você não saiba é que você pode criar jogos com um baralho de cartas. Com fichas, pode ser aquelas fichas de jogos de poker, ou algum jogo de tabuleiro antigo. Também pode ser usado alguns tijolos de Lego ou peças de xadrez. Ah, e uma caneta, não se esqueça jamais de uma caneta e papel para ter onde anotar. A lição que quero deixar é: “Os jogos não são os gráficos belíssimos que assistimos na tela, jogos são regras. E nós fizemos as regras”. Então com as cartas, as fichas ou o Lego, é possível criar regras para gerar um jogo. Viu? Fácil!

Fazer jogos NÃO é escrever conceitos e botar na gaveta e nunca mais tocar neles. Fazer jogos significa pegar esse conceito e levá-lo a um estado finalizado, um produto final que é um jogo. Seja o quão simples ele for. Se você não sabe programar, apenas coloque no papel e comece a conversar com as pessoas sobre. Um game designer deve estar sempre fazendo jogos ou pensando jogos. Além disso, seus primeiros cinco jogos provavelmen

vão ser bem mais ou menos, e isso não é culpa sua, então é melhor tirá-los do caminho o mais rápido possível para que o sexto, o sétimo e o oitavo sejam bem melhores do que os anteriores.

Se você ainda quiser seguir com a ideia de fazer algo digital e usar a tela do computador, pode começar com algumas ferramentas bem intuitivas para a produção de jogos como o Game Maker Studio 2. Esse software é ótimo para aprender o básico sobre como um jogo funciona. Claro, ele é um pouco limitado, mas agora você tem que aprender a fazer jogos pequenos, mas que sejam divertidos, e com o Game Maker atingir esse objetivo pode ser perfeito. Deixe jogos grandes e complexos para mais tarde, quando você tiver adquirido experiência suficiente. Ele tem uma versão Trial que é possível testar o software por 30 dias antes de ter que comprar, e se for levar em consideração o valor com outras engines de games, o preço para PC / Windows é bem atrativo.

Agora, se você gosta mais de jogos 3De muito mais elaborados, a Unity 3D é uma escolha melhor. A engine é abordada aqui no curso de Jogos Digitais da Descomplica e é uma das mais usadas mundialmente. Além das disciplinas focadas do nosso curso, ela é muito simples de aprender e existe uma enorme comunidade para recorrer se precisar de ajuda. Ah, e a Unity Asset Store, que é loja da Unity em que é possível baixar vários projetos, módulos, e templates para jogos para ir desbravando e já ir entendendo como tudo funciona.

Veja bem, essas opções são apenas sugestões para fazer seu primeiro jogo. Existem várias outras ferramentas e mecanismos diferentes dedicados à criação de jogos e isso está seguidamente mudando com a evolução da tecnologia cada vez mais rápida. Use aquilo com que você se sente mais confortável. Lembrem-se: um primeiro jogo não pode morder mais do que ele pode mastigar. Foque em algo muito, muito simples. E eu espero que com isso você consiga terminar o jogo. De uma coisa tenham certeza, ele não vai ser

uma obra-prima, mas você vai aprender muitas coisas novas durante o processo.

E se ainda fazer um jogo simples usando um dos softwares citados aqui você ainda não estiver interessado, vou falar sobre como comecei meu primeiro jogo. Em uma Game Jam. As jams, que já falamos sobre elas aqui, são encontros - ou concursos, já que algumas tem premiações - onde você obtém um tema no início e um prazo pra terminar o jogo e enviar. Só para vocês terem uma ideia, existem pelo menos 40 Game jams acontecendo agora. Sim, exatamente agora, porque entre 40 e 100 eventos sempre acontecem simultaneamente no Itch.io, o Itch.io também é uma loja, mas é mais conhecido por suas Jams e por poder postar um jogo lá e receber vários feedbacks da comunidade, que é bem grande. E sobre a Jam, você pode encontrar facilmente uma que se adapte à suas necessidades. Se não puder durante a semana, pode escolher um final de semana. Algumas são durante 1 semana, outras durante um dia só. Mas independente do tempo, aventurem-se em qualquer uma porque é sempre uma experiência válida, conhecer outros desenvolvedores e de quebra, fazer um jogo. Só neste slide, no momento que eu estava gravando essa aula, tinha mais de 100 jams programadas para acontecer no próximo mês na agenda do site. Além do itch.io, tem a Global Game Jam e a Ludum Dare que é sempre legal ficar de olho.

Para concluir, quando eu encontrei os produtores e sócios da empresa de games que eu trabalho hoje, eu mostrei pra eles 3 projetos que eu fiz que eu achava que eram os meus melhores. TODOS eles foram desenvolvidos em Game Jams na época. Por isso, fazer um jogo num final de semana vai ter um destino muito melhor do que deixar guardado em um pasta qualquer no fundo do HD. Recomendo fortemente participar de game jams justamente por isso. Você terá algo para mostrar para alguma empresa de games que for te entrevistar, ou se você encontrar alguma pessoa influente em algum evento. E as ideias que não forem aplicadas em um jam, poderão ser construídas no futuro. Além disso, o feedback de quem joga os jogos do evento pode ajudar

a melhorar ele, e saber onde você ou o time que você faz parte está pecando, para que o próximo saia melhor. E como esses eventos são tão d dos, criativos e produtivos, existe até um Guia de Sobrevivência para como se sair melhor nas Jams. Fica a dica!

Não seria legal se pudéssemos reunir em um único lugar todos os termos mais tradicionais usados no game design de jogos? Falamos sobre tantas coisas nas aulas, que vocês podem ter perdido alguma coisa no meio do caminho ou não entendido um termo que falei durante os vídeos. Trouxe nessa parte da aula alguns dos significados básicos de termos do Game Design - e do desenvolvimento de jogos como um todo - no formato de Glossário, indo de A até Z para deixar mais fresco na memória de vocês. E claro, sempre assistam o vídeo de novo caso queiram.

Asset: Qualquer recurso que se possa utilizar no jogo. Imagens, sons, músicas, um modelo 3D.

Buffar (do Buff): Aumentar o impacto de algum componente da mecânica de um asset para balancear o jogo. Buffar uma arma é aumentar o poder dela

Couch co-op: Um jogo multiplayer cooperativo que só pode ser jogado por dois ou mais jogadores no mesmo local físico (no sofá)

DLC (Downloadable Content): Adições ou expansões em um jogo que podem ser baixadas e adicionadas por meio de um processo de instalação na plataforma, grátis ou pagas

eSports / Esportes Eletrônicos: Esportes praticados por equipes profissionais que se enfrentam dentro de jogos eletrônicos normalmente em grandes eventos

Free-to-Play (F2P): um jogo que pode ser baixado e jogado gratuitamente, em que o estúdio / distribuidor monetiza o jogo por meio de microtransações, vídeos, anúncios ou outros meios.

Game Engine: um motor de jogo, um software especial para criar jogos que executa a jogabilidade e é responsável por sua visualização e constru

Hiper-casual: um jogo que geralmente oferece uma única mecânica, simples e fácil de entender que leva à gratificação instantânea do jogo.

Interface: Elementos gráficos da tela que comunicam informações ao jogador e auxiliam na interação com o jogo, como barras de saúde, medidores de munição, habilidades e mapas.

Joystick: um controle de videogame. É o dispositivo de entrada em que se controla jogos, principalmente de consoles. Com botões e alavancas analógicas.

Knock-back: É o empurrão em um jogo. Uma mecânica de combate em que um personagem é jogado para trás com a força de um ataque.

Localização: Adaptação completa de um jogo para línguas diferentes, seja através de texto ou de vozes gravadas em diferentes idiomas.

Metroidvania: Um subgênero de jogos de ação / aventura cujo design e mecânicas são fortemente inspirados nos jogos de plataforma Metroid e Castlevania.

NPC (Non-playable Character): É um personagem não jogável dentro do jogo, ou seja, um personagem controlado por inteligência artificial (IA).

Open World (Mundo aberto): um jogo em que o jogador recebe um mundo extremamente grande para explorar e jogar livremente.

PvP (Player vs Player): Jogador(es) versus jogador(es). Uma categoria em um jogo multijogador onde um ou mais jogadores competem contra um ou mais jogadores.

QA (Quality Assurance): É a equipe que cuida da qualidade do jogo. O termo vem de Garantia de qualidade. Eles testam jogos e sistemas para gar que eles estejam completos e que continuem melhorando.

RTS (Real-time Strategy): Jogos de estratégia em tempo real. Normalmente controla-se um esquadrão / exército e é preciso dominar o inimigo através de batalhas e invasão de bases.

Storytelling: É a maneira como a história do jogo e seu universo serão introduzidos e contados ao jogador

Third-person shooter: Jogos de tiro na terceira pessoa. Um jogo onde a perspectiva é de uma câmera "objetiva" que fica atrás do personagem, mostrando o atirador e seu ambiente em volta.

UX ou User Experience: É a experiência do usuário. Percepção de um jogador que interage com um jogo e navega por ele.

VR (Virtual Reality): Realidade virtual. É uma experiência interativa gerada por computador em que normalmente se usam óculos e ocorre dentro de um ambiente simulado auditivo e visual.

XP (Experience point): Os pontos de experiência são usados para demonstrar o progresso de níveis de um personagem. Geralmente usado em RPGs ou jogos com elementos desse gênero.

Zero Player Game: Também conhecido como CPU vs CPU, é um jogo em que não há jogadores humanos controlando nenhum personagem.

Estamos nos encaminhando para o final dessa aula e, consequentemente, para o final da disciplina. Mas eu queria falar sobre uma última coisa após estudarmos tanta coisa do Game Design. Lembram que depois de conhecer um pouco da história dos games, da indústria e do nosso público, eu defini o que o Game Designer fazia? Pois é, o Game Designer está longe de ser aquela

pessoa que vai dizer: Eu tenho tantas ideias legais! Eu sou muito bom em gerar ideias! Eu tenho uma ideia que nunca foi vista em nenhum ! Eu tenho a ideia ideal para o seu estúdio para criar um jogo incrível! Não, esse não é o modo correto de abordar alguém, podem ter certeza, quando se está falando sobre Game Design. O Game Designer segue sendo um Artesão de experiências como eu falei lá nas primeiras aulas, mas além disso, ele é um Artesão que resolve problemas.

Sim, falando a verdade, um game designer pode ser ótimo sem gerar uma única ideia se quer. Sei que falamos sobre as ideias aqui, e elas naturalmente vão aparecer e continuar aparecendo, mas o trabalho de um Game Designer não é só sobre isso, não é só ter ideias. Qualquer pessoa tem ideias valiosas, em todos os times que produzem jogos, as ideias são geradas na cabeça de todas as pessoas que participam do projeto. Independente se você está se aventurando num mundo colorido ou desbravando masmorras escuras para criar o seu jogo, a experiência do jogador, as emoções dele e as memórias dele são o resultado das interações entre diferentes sistemas “por baixo do panos do jogo”. E cada sistema desses tem milhões de questões que precisam ser respondidas. E quem responde essas perguntas? O Game Designer!

Aqui podemos mencionar o clássico artigo do Problema da Porta, da Game Designer Liz England. Ele serve muito bem para demonstrar o que é a vida de um Game Designer na prática. Ela lista todas as perguntas que os designers enfrentam quando uma porta é adicionada ao jogo. Nós somos responsáveis por responder todas essas perguntas que possam aparecer quando uma porta aparece, mas nunca responderemos elas sozinhas. Um jogo é feito com o esforço de várias pessoas envolvidas no projeto, às vezes poucas, às vezes 2 ou até uma pessoa sozinha pode fazer um jogo, mas ela sempre vai ter o auxílio - muito através de playtests e protótipos - de outras pessoas.

Com isso, podemos unificar que os Game Designer não são “geradores de ideias”, mas sim resolvem problemas através de um filtro de ideias - dele e de

outras pessoas - para encontrar as boas ideias e responder através de bons sistemas construídos por trás de um jogo.

Chegamos ao final do jogo, Game Over. Mas a realidade dos jogos é muito maior do que uma disciplina de Jogos Digitais da Descomplica. Um jogo não é uma mera sequência de eventos como uma história contada através de uma boa ideia, é um grande sistema. Um sistema que transforma alguma parte do mundo ou da imaginação em um conjuntos de mecânicas e os empacota para nós nos divertirmos. Em vez de apenas experimentar uma história e acabou, ele é algo que nos permite experimentar aquele mundo várias vezes, várias vezes diferentes, algumas vezes sozinho, outras com amigos. E interações exploratórias nos jogos ensinam de uma maneira que histórias não conseguem ensinar. Só a interatividade proporciona isso.

Existe uma liberdade especial para se trabalhar com jogos. Os limites não existem, ainda mais com as plataformas da nova geração, HDs SSDs ultra rápidos e poderes de processamento imensos. Não estamos limitados a tinta no papel ou uma gravação de filme. Um jogo pode ser tão simples quanto os primeiros blocos coloridos de uma criança, ou tão complexo quanto um mundo virtual habitado por milhões de pessoas. Pode durar um minuto ou uma vida inteira. É um desenvolvimento que permite uma liberdade criativa gigante, e são tantas coisas possíveis de se criar que confesso, se fosse possível, eu gostaria de conhecer e jogar todos os jogos deste mundo. Incluindo os próximos de vocês, Game Designers da Descomplica.

Atividade extra

Artigo O Problema da Porta de Liz England

Link: http://www.lizengland.com/blog/2014/04/the-door-problem/

LiveStream - Sua Primeira Game Jam

Unity
Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=Dweo04X7mJU

Indie Game: The Movie

Disponível no Amazon Prime e na Steam

Links: https://www.amazon.com/Indie-Game-Movie-Edmund-McMillian/dp/B07DWHXGML

https://store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/

Referência Bibliográfica

ANTHROPY, Anna. CLARK, Naomi. A Game Design Vocabulary. Addison-Wesly, Upper Saddle River, NJ. 2014

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW, CRC Press. 2014

Glossary of Video Game Terms. Wikipedia 2020. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_video_game_terms>. Acesso em: Setembro de 2020

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

Ir para exercício